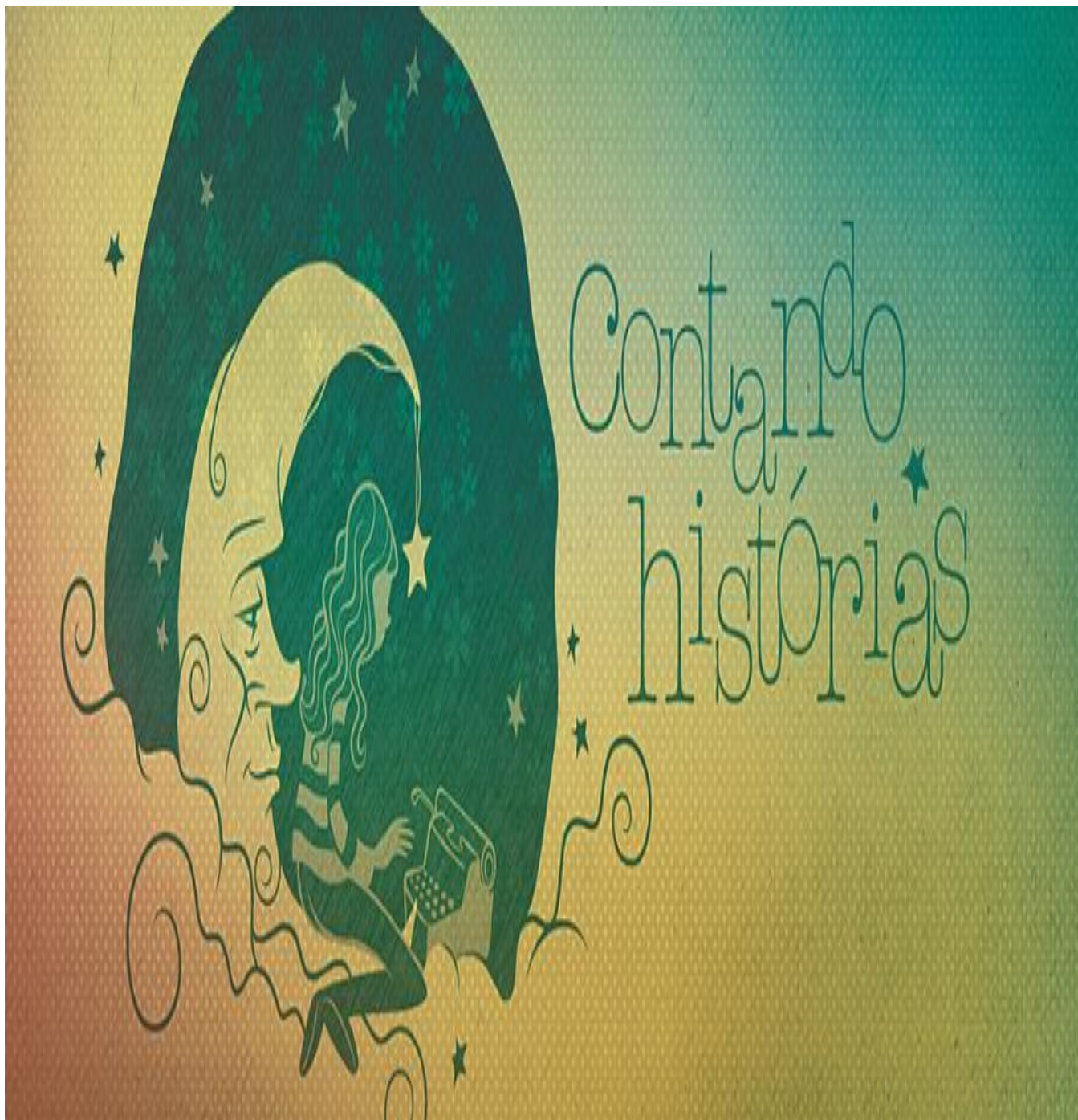


**ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER**  
**EXTENSÃO - SALA TRIGUENÃ**



**IVINHEMA – MS**

**2015**

# **ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER EXTENSÃO SALA TRIGUINÃ**

## **PROJETO CONTANDO HISTÓRIAS**

Projeto de Ensino a ser desenvolvido na E. E Senador Filinto Muller – Extensão - Sala Triguena a ser desenvolvido nos meses de Agosto a Outubro de 2015 sob a orientação e desenvolvimento das professoras de Arte, Produções Interativas e Raciocínio Lógico.

**IVINHEMA – MS**

**2015**

## **I – DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

**Título do Projeto:** Contando Histórias

**Nome da Escola:** Escola Estadual Senador Filinto Muller – Extensão Sala Triguenã.

**Local:** Ivinhema – MS

**Turmas:** 1º ao 5º Ano do Ensino Fundamental

**Número de alunos:** 130

**Área de Conhecimento:** Arte, Produções Interativas e Raciocínio Lógico.

### **Responsáveis:**

- **Execução:** Professores Jeronimo Alves Dias/Antoniele Zanotto Soares/Maria José Manari
- **Coordenadora Pedagógica:** Cinthya Maria Staut.
- **PROGETEC:** Claudemir Foratini de Oliveira
- **Diretor:** Nélcio Custódio de Almeida
- **Diretor Adjunto:** José Pereira das vinhas
- **Orientação:** Carla Varela

## **II - JUSTIFICATIVA**

A história representa um vasto campo dentro de uma escola, desenvolve a linguagem, auxilia na criação de bons textos, cria possibilidades pedagógicas criativas e estimulantes para concentração do estudante.

Toda história, por mais simples que pareça, transmite algo a mais no desenvolvimento da criança, de uma forma criativa e reflexiva, proporcionando na oralidade riqueza extraordinária que permite organizar o nosso discurso, nossa cabeça. Além disso, contar bem uma história pode entrar na comunicação oral, ser convincente, saber argumentar contar não só pela magia pelo domínio do contador.

A arte de contar histórias é uma prática milenar que teve seu início desde os primórdios da humanidade por meio da tradição oral. Essa arte do contar e recontar

história amplia o universo literário, desperta o interesse pela leitura e estimula a imaginação através da construção de imagens interiores.

Diante disso, criou-se o projeto Contação de histórias que tem por objetivo estimular a leitura entre as crianças através da contação de histórias.

Mas, o que é contar histórias? Qual a sua importância para o desenvolvimento educacional das crianças? Para que contá-las?

Segundo Busatto (2006, p 74):

A intenção de inserir a história no contexto escolar é de propiciar, cultura, conhecimento, princípios, valores, educação, ética, além de contribuir para uma boa construção de relacionamentos afetivos saudáveis, como: carinho e afeto bons tratos, cuidados pessoais, reeducação alimentar, auto-estima onde as crianças têm prazer em ouvir e desta forma alcançando seus objetivos.

A contação de histórias propicia a criança inúmeras possibilidades de se desenvolver, ela promove a interação, instiga a imaginação e também é a oportunidade que muitas crianças tem de ter contatos com livros.

Abramovich (1989, p. 16) salienta que “é importante para a formação de qualquer criança ouvir muitas histórias... Escutá-las é o início da aprendizagem para ser leitor é ter um caminho absolutamente infinito de descobertas e de compreensão do mundo”.

E para que contar histórias?

Contamos histórias para tocar o ouvinte. Para convidá-lo a conhecer o mundo. Podemos ir a tantos lugares conhecer tantas pessoas e coisas diferentes, descobrir tantos sentimentos. Mas o que queremos mesmo é conduzir o ouvinte a conhecer o seu próprio mundo, o mundo interno.

Em se tratando de um desenvolvimento interno das crianças as histórias desempenham papéis importantes e Dohme (2000, p.19) destaca alguns aspectos relevantes, tais como:

- Caráter: as histórias com heróis, conteúdos que proporcionam lições de vida, fábulas em que o bem prevalece sobre o mal. Por meio das histórias, principalmente, os meninos se defrontam com situações fictícias e com isso adquirem vivência e referências para montar os seus próprios valores;

- Raciocínio: as histórias mais elaboradas, os enredos intrigantes, agitam o raciocínio da criança.

- Imaginação: o exercício da imaginação traz grande proveito às crianças, porque atende a uma necessidade muito grande que elas têm de imaginar. As

fantasias não são somente um passatempo; elas ajudam na formação da personalidade na medida em que possibilita fazer conjecturas, combinações, visualizações como tal coisa seria “desta” ou de “outra” forma.

- Criatividade: uma vez que a criatividade é diretamente proporcional à quantidade de referências que cada um possui, quanto mais “viagens” a imaginação fizer, tanto mais aumentará o “arquivo referencial” e, conseqüentemente, a criatividade.

- Senso Crítico: as histórias atuam como ferramentas de grande valia na construção desse senso crítico, porque por meio delas os alunos tomam conhecimento de situações alheias à sua realidade, uma vez que podem “navegar” em diferentes culturas, classes sociais, raças e costumes.

- Disciplina: é entendida como aceita e praticada espontaneamente pela criança e não como algo imposto inquestionavelmente pelo educador. No momento que trabalhamos com algo que a criança realmente gosta, que sente que foi preparada com carinho para ela as chances de se ter uma postura atenta e participativa aumentam muito.

Dessa maneira, a proposta a ser implementada na escola prevê a utilização da STE. Pretende-se utilizar esses equipamentos usando sistema operacional LINUX EDUCACIONAL e seus aplicativos. Para que as tecnologias presentes na escola sejam realmente incorporadas na prática e atinjam os estudantes, é necessário também um trabalho das tecnologias juntamente com os professores visando possibilitar o surgimento de uma nova prática pedagógica.

As Novas Tecnologias da Informação e Comunicação estão entrando na educação pela necessidade de se transpor às fronteiras do educar, modernizando a nova forma pedagógica de educação, possibilitando as escolas à renovação de novas mídias como: computador, data show e mídias impressas de maneira a trabalhar os conteúdos programáticos, propiciando ao educando eficiência na construção do conhecimento.

Em função destes indicadores através do Projeto “Contação de Histórias” desenvolvido através dos professores de Produções Interativas, Arte e Raciocínio Lógico da escola propõem-se o resgate dessa arte através de atividades desenvolvidas para estudantes como a contação de histórias, desenhos para colorir, dobraduras, filmes, música, interpretação e outras atividades.

Desta forma, o presente projeto se justifica pela necessidade de reavivarmos a arte de contar histórias dentro do contexto escolar, utilizando a história como um excelente recurso pedagógico para o desenvolvimento pleno da criança.

Norteados por esses princípios, procuramos desenvolver o Projeto “Contando Histórias” com as turmas do 1º ao 5º Anos do Ensino Fundamental da Escola Estadual Senador Filinto Muller- Extensão Sala Triguinã, compostas por 15 a 23 estudantes com faixa etária de 8 a 15 anos.

Partindo desta realidade, houve necessidade de pesquisar as Novas Tecnologias da Informação e comunicação para a construção do aprendizado, utilizando os computadores, Data Show e mídias impressas.

### **III - OBJETIVOS**

#### **3.1 Objetivo Geral**

Estimular a leitura entre os estudantes através da contação de histórias, onde a partir das histórias contadas pelos professores, os estudantes desenvolverão a imaginação, criatividade, interpretação de imagens e textos, oralidade, escrita, raciocínio lógico, e principalmente o gosto pela leitura.

#### **3.2 Objetivos Específicos**

- Ler e produzir textos.
- Desenvolver a linguagem oral e escrita.
- Desenvolver a autonomia, iniciativa.
- Provocar a curiosidade e conseqüentemente, o gosto e o hábito pela leitura.
- Sistematizar situações-problema, a partir de contos, para as crianças refletirem criando alternativas de acordo com seus pensamentos.
- Expressar-se por meio de desenhos, pinturas e colagens.
- Expressar nas linguagens artísticas uma atitude de busca pessoal e/ou coletiva, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a sensibilidade, a criatividade e a reflexão ao realizar, apreciar e fruir produções artísticas.
- Desenvolver atividades diferenciadas e que façam interface com todas as outras áreas do conhecimento.

#### **IV - DISCIPLINAS E CONTEÚDOS**

Arte: Desenho, Pintura, Colagem, Dobradura e Figuras Geométricas.

Produções Interativas: Leitura, Interpretação, Reescrita de Textos.

Raciocínio Lógico: Adição, subtração, situações problemas e tratamento de informação.

#### **V – CONTO SUGERIDO**

Branca de Neve/Malévola

Pinóquio

Rapunzel

#### **VI - METODOLOGIA / PROCEDIMENTOS / CRONOGRAMA**

Para o primeiro e segundo ano serão trabalhadas histórias curtas e não verbais, respeitando cada nível de aprendizado. Para a “recontação”, os estudantes irão expor oralmente, através de desenhos e pequenos textos, bem como atividades de contagem e construção de gráficos com as idéias centrais das obras trabalhadas.

Para o terceiro ano pretende-se trabalhar com textos médios como contos e histórias infanto-juvenil através de slides e vídeos das quais apresentarão a interpretação e reescrita do texto, desenho, pintura e colagem, situações problemas envolvendo o contexto trabalhado mantendo a idéia principal.

Para o quarto e quinto anos serão trabalhados contos originais e filmes dos mesmos contos, para interpretação utilizando o Google Drive e produção escrita utilizando o Editor de texto, bem atividades de raciocínio lógico no Google drive envolvendo o texto trabalho.

## 6.1 Cronograma de Execução

Período	Ano/Turma	Área de Conhecimento/Nº de Aulas	Atividades Desenvolvidas	Tecnologias Utilizadas
Agosto	1º /2º /3º	Produções Interativas/ 02 aulas	Apresentação da história: Branca de Neve através de slides disponível em <a href="http://pt.slideshare.net/duardarcosta/branca-de-neve-e-os-sete-anes">http://pt.slideshare.net/duardarcosta/branca-de-neve-e-os-sete-anes</a> . Após passar o vídeo: Branca de Neve e os Setes Anões disponível em <a href="http://www.youtube.com/watch?v=I5B4bZIM60">http://www.youtube.com/watch?v=I5B4bZIM60</a> e o vídeo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3nztijSc7vo">https://www.youtube.com/watch?v=3nztijSc7vo</a> em libras para o 2º D.	STE, Data Show, Caixa de Som Amplificada
Agosto	1º e 2º	Produções Interativas/Arte 03 aulas	Pesquisar em duplas no Google imagens os personagens do Conto Branca de Neve e os Setes Anões selecionar, copiar e colar no editor de texto e escrever os nomes. Salvar na pasta da professora para ser impressa e colar caderno.	Computadores e Impressora.
Agosto	4º /5º	Produções Interativas/ 02 aulas	Apresentação da história: Branca de Neve através de slides disponível em <a href="http://pt.slideshare.net/duardarcosta/branca-de-neve-e-os-sete-anes">http://pt.slideshare.net/duardarcosta/branca-de-neve-e-os-sete-anes</a> . Após passar o vídeo: Branca de Neve e os Setes Anões disponível	STE, Data Show, Caixa de Som Amplificada



			em <a href="http://www.youtube.com/watch?v=I5B4bZIM60">http://www.youtube.com/watch?v= I5B4bZIM60</a> .	
Agosto	4º	Produções Interativas/ 02 aulas	Interpretação no caderno de sala do conto e Produção textual.	Atividades impressas , caderno, lápis de cor.
Agosto	1º /2º	Raciocínio Lógico /02	Atividades em sala de aula disponível em <a href="https://professorajanainaspolidorio.files.wordpress.com/2013/11/matematica-com-contos-de-fada-amostra.doc">https://professorajanainaspolidorio.files.wordpress.com/2013/11/matematica-com-contos-de-fada-amostra.doc</a>	Caderno de sala
Agosto	3º	Arte /01aula	Usar a criatividade e pintar os personagens do Conto disponível em <a href="http://www.pandajogosgratis.com/pt/jogar/pintar_a_branca_de_neve_e_os_sete_anoes.html">http://www.pandajogosgratis.com/pt/jogar/pintar_a_branca_de_neve_e_os_sete_anoes.html</a> Em seguida, deverão decorar a cena apresentada em <a href="http://www.jogarjogosde meninas.com/jogos-garotas/361/Branca-de-Neve-e-os-Sete-Anoes.html">http://www.jogarjogosde meninas.com/jogos-garotas/361/Branca-de-Neve-e-os-Sete-Anoes.html</a>	Computadores
Agosto	1º /2º	Arte /01aula	Usar a criatividade e pintar os personagens do Conto disponível em <a href="http://www.pandajogosgratis.com/pt/jogar/pintar_a_branca_de_neve_e_os_sete_anoes.html">http://www.pandajogosgratis.com/pt/jogar/pintar_a_branca_de_neve_e_os_sete_anoes.html</a> Em seguida, deverão decorar a cena apresentada em <a href="http://www.jogarjogosde meninas.com/jogos-garotas/361/Branca-de-Neve-e-os-Sete-Anoes.html">http://www.jogarjogosde meninas.com/jogos-garotas/361/Branca-de-Neve-e-os-Sete-Anoes.html</a>	Computadores

Agosto	1º /2º	Arte /01aula	Realizar a atividade disponível em <a href="https://professorajanainaspolitorio.files.wordpress.com/2013/06/sequenciada-branca-de-neve-amostra.doc">https://professorajanainaspolitorio.files.wordpress.com/2013/06/sequenciada-branca-de-neve-amostra.doc</a> onde será trabalhado as formas geométricas e os mesmos deverão pintar o desenho conforme a legenda	Atividade impressa, caderno e lápis de cor.
Agosto	3º	Produções Interativas /01aula	Os estudantes desenvolverão no caderno de sala uma atividade de interpretação sobre o conto adaptada do site <a href="http://pt.slideshare.net/marieliadavid/conto-branca?ref=http://alfabetizarfeliz.blogspot.com.br/2015/06/atividades-com-o-conto-de-fadas-branca.html">http://pt.slideshare.net/marieliadavid/conto-branca?ref=http://alfabetizarfeliz.blogspot.com.br/2015/06/atividades-com-o-conto-de-fadas-branca.html</a> .	Atividade impressa, caderno e lápis de cor.
Agosto	2º e 3º	Produções Interativas/Raciocínio Lógico /02 aulas	Atividades sobre o Conto disponível em: <a href="http://pt.slideshare.net/marieliadavid/conto-branca?ref=http://alfabetizarfeliz.blogspot.com.br/2015/06/atividades-com-o-conto-de-fadas-branca.html">http://pt.slideshare.net/marieliadavid/conto-branca?ref=http://alfabetizarfeliz.blogspot.com.br/2015/06/atividades-com-o-conto-de-fadas-branca.html</a>	Computador e Impressora
Agosto	1º	Produções Interativas/02 aulas	Os estudantes farão atividades de interpretação do conto Branca de Neve e os Sete Anões no caderno de sala sob a orientação da professora d	Atividades impressas e caderno
Agosto	3º	Raciocínio Lógico/ 01 aula	Atividades sobre o Conto Branca de Neve e os Sete Anões em	Computador e Impressora

			slides produzidos pela professora.	
Agosto	4º	Raciocínio Lógico/ 02 aulas	Em sala, os estudantes desenvolverão as atividades: Os biscoitos de Branca de Neve disponível em <a href="http://atividadesemacanosiniciais.blogspot.com.br/2014/07/atividades-do-projeto-branca-de-neve.html">http://atividadesemacanosiniciais.blogspot.com.br/2014/07/atividades-do-projeto-branca-de-neve.html</a>	
Agosto	4º/5º	Produções Interativas /02 aulas	Interpretação no Google Drive envolvendo o Conto Branca de Neve adaptado do site <a href="http://roscademaracuja.blogspot.com.br/2014/01/sequencia-branca-de-neve.html">http://roscademaracuja.blogspot.com.br/2014/01/sequencia-branca-de-neve.html</a>	Computadores
Agosto	3º	Produções Interativas /02 aulas	Produção escrita em duplas do conto no caderno de sala.	Caderno
Setembro	3º	Produções Interativas /02 aulas	Digitar os textos produzidos no editor de texto e usar as imagens selecionadas na aula de arte para ilustrar os mesmo, salvando-os na pasta da sala para serem impressas e coladas no caderno.	Editor de texto e impressora.
Setembro	4º e 5º Ano	Produções Interativas/02 aulas	Passar o filme: Malévola disponível em <a href="http://www.youtube.com/watch?v=BX3Xo_h-NQc">http://www.youtube.com/watch?v=BX3Xo_h-NQc</a> .	STE, Data show, caixa som amplificada.
Setembro	4º e 5º Ano	Produções Interativas/02 aulas	Interpretação no Google Drive do Filme Malévola.	Computadores

Setembro	4º/5º Ano	Raciocínio Lógico /01aulas	Responder um QUIZ no Google Drive sobre o filme da Disney Malévola disponível em <a href="http://rachacuca.com.br/quiz/solve/93765/malevola-i/">http://rachacuca.com.br/quiz/solve/93765/malevola-i/</a>	Computadores
Setembro	4º Ano	Produções Interativas/02 aulas	Vídeo Rapunzel - Contos de Fadas (Dublado e Completo) - disponível em <a href="http://youtube.com/watch?v=CCrjJhPpTz8">http://youtube.com/watch?v=CCrjJhPpTz8</a> . Roda de leitura do referido conto na sala de aula.	Notebook, Data show, caixa som amplificada, texto impresso.
Setembro	4º Ano	Arte/02 aulas	Pintura dos personagens do conto Rapunzel trabalhado nas aulas de produções interativas para montagem da reescrita do referido conto.	Atividades impressas, lápis de cor, sulfite.
Outubro	3º Ano	Produções Interativas/01 aula	Leitura, vídeo e interpretação oral do conto "Pinóquio".	Livro do Conto Infantil Pinóquio. Data show, pendrive, caixa som amplificada.
Outubro	3º Ano	Produções Interativas/03 aulas	Em duplas, pesquisar no Google imagens e montar slides com frases sobre o Conto Infantil Pinóquio.	STE, data show.
Setembro /Outubro	4º Ano	Produções Interativas/06 aulas	Reescrita do conto Rapunzel com auxílio de imagens para montagem de um livrinho.	Atividades impressas, lápis de cor, sulfite, impressora.
Outubro	4º Ano	Produções Interativas/02 aulas	Interpretação do conto Rapunzel no Google drive elaborada pelo	Computadores

			professor.	
Outubro	4º Ano	Arte /02 aulas	Ilustração da personagem do Conto Rapunzel através de desenho e colagem.	Sulfite, lápis de cor, cola, cabelo artificial.

## **VII -. RECURSOS A SEREM UTILIZADOS**

Para contar e trabalhar as histórias, os professores utilizarão vários recursos tais como: Google drive, atividades impressas, data show, caixa de som amplificada, computadores com internet (Links, sites), slides, filmes, vídeos.

## **VIII - REGISTRO DO PROCESSO**

Serão postados no facebook e blog da escola, fotos, atividades e vídeo para uma exposição das produções dos estudantes e apresentação de alguns trabalhos no Dia Cultural realizado pela cola o final do no letivo.

## **IX - AVALIAÇÃO E RESULTADOS ESPERADOS**

A avaliação é um processo formativo e contínuo. É imprescindível enxergar com novos olhos o universo mágico e encantador dos livros em sala de aula e, conseqüentemente, entendendo-se aí toda a prática cotidiana do estudante.

Pretende-se realizar o presente projeto partindo do pressuposto de que a ação de contar histórias deveria ser utilizada dentro do espaço escolar, não somente com seu caráter lúdico, muitas vezes exercitado em momentos estanques da prática, como a hora do conto ou da leitura, mas deveria adentrar a sala de aula, como metodologia que enriquece a prática docente, ao mesmo tempo em que promove conhecimentos e aprendizagens múltiplas.

A avaliação dos estudantes durante o Projeto acontecerá mediante observação de alguns aspectos: interatividade, participação compartilhada, trabalho em equipe e o desenvolvimento dos estudantes em todas as atividades propostas.

## REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil: Gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1989. Disponível em <  
<http://cantinodaprofessorarosilene.blogspot.com.br/2012/11/projeto-arte-de-contar-historias.html>>. Acessado em 29 de Junho de 2015.

BUSATTO, Cléo. **A Arte de Contar Histórias no século XXI**. Rio de Janeiro, Editora Vozes, 2006. Disponível em <  
<http://cantinodaprofessorarosilene.blogspot.com.br/2012/11/projeto-arte-de-contar-historias.html>>. Acessado em 29 de Junho de 2015.

DOHME, V. **Técnicas de contar histórias**: um guia para desenvolver as suas habilidades e obter sucesso na apresentação de uma história. 3. ed. São Paulo: Informal, 2000.